



viu

Universidad
Internacional
de Valencia

Guía de Asignatura

ASIGNATURA: *Derecho de las Nuevas Tecnologías*

Título: *Grado en Derecho*

Materia: *Formación obligatoria*

Créditos: 6 ECTS

Código: 09GDER

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Introducción a la asignatura	3
1.3.	Competencias generales, conocimientos o contenidos y habilidades o destrezas	4
2.	Contenidos/temario	5
3.	Metodología.....	7
4.	Actividades formativas.....	7
5.	Evaluación.....	9
5.1.	Sistema de evaluación	9
5.2.	Sistema de calificación	10
6.	Bibliografía	11

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	<i>Grado en Derecho</i>
ASIGNATURA	<i>Derecho de las Nuevas Tecnologías</i>
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	<i>09GDER_Derecho de las Nuevas Tecnologías</i>
Carácter	Obligatorio
Curso	Segundo
Cuatrimestre	Cuarto
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo el estudio de la regulación de la tecnología en el mundo actual. De este modo, se abordan un Derecho emergente que comprende cuestiones fundamentales como la ordenación de las telecomunicaciones, la protección de datos que se regula de un modo exhaustivo y actual con un catálogo de derechos digitales; el comercio electrónico y la contratación realizada a través de la red internet, así como la responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información, las redes sociales y los servicios de confianza

La irrupción de las nuevas tecnologías está continuamente revolucionando la sociedad. Actualmente sería impensable un mundo sin avances tecnológicos como la telefonía e internet. La tecnología, en este sentido, está transformando la realidad jurídica, al crear nuevas áreas e incluso al modificar otras tantas como sería el caso del derecho a la privacidad, el derecho de autor o el derecho de consumo. Los retos tecnológicos nacen a diario y, por tanto, la determinación de su alcance e impacto requiere el estudio de los distintos ámbitos jurídicos afectados. La asignatura preparará a los estudiantes a enfrentarse a las distintas interacciones entre el derecho, la tecnología, la propiedad intelectual (en sentido amplio), las telecomunicaciones y la protección de datos personales.

El hecho de encontrar comprometidos algunos derechos fundamentales, como los derechos básicos de la personalidad recogidos en el artículo 18 de la Constitución Español, los derechos al honor, a la intimidad y a la propia imagen requiere abordar el contenido en base a un marco constitucional para reconocer también otras garantías particulares como el secreto de las comunicaciones, la garantía de la inviolabilidad del domicilio y, en razón de la interpretación del TC español, el derecho de protección de datos personales, la tutela de los derechos de los usuarios y el escenario de un libre mercado en el que se ha de armonizar con la necesaria intervención pública en la fijación de estrategias de desarrollo, tal como ahora se requiere para implementar la tecnología 5G.

1.3. Competencias generales, conocimientos o contenidos y habilidades o destrezas

COMPETENCIAS GENERALES

C01 - Que los estudiantes sean capaces de analizar y sintetizar en la comprensión de textos legales y jurisprudencia.

C02 - Que los estudiantes sean capaces de identificar información relevante, describir problemas y buscar soluciones en entornos profesionales y no profesionales, con claridad y precisión.

C05 - Que los estudiantes sean capaces de analizar críticamente la nueva normativa.

C06 - Que los estudiantes sean capaces de estructurar defensas y argumentaciones jurídicas.

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS

CC01 - Que los estudiantes sean capaces de comprender el ordenamiento jurídico y la estructura y función de las instituciones que forman parte del mismo.

CC05 - Que los estudiantes sean capaces de interpretar textos jurídicos y utilizar bases de datos, analizando la información relevante y procediendo a la extracción de la misma.

CC02 - Que los estudiantes sean capaces de identificar y aplicar las normas a cada caso concreto, reconociendo la importancia de la doctrina y la jurisprudencia.

CC03 - Que los estudiantes sean capaces de seleccionar información relevante, distinguir con claridad el conflicto y evaluar las posibles soluciones alternativas con la utilización de los diferentes recursos jurídicos disponibles.

CC04 - Que los estudiantes sean capaces de conocer y comprender los diferentes mecanismos y procedimientos de resolución de los conflictos existentes en el ordenamiento jurídico.

CC07 - Que los estudiantes sean capaces de conocer y aplicar el Derecho Internacional.

HABILIDADES O DESTREZAS

H01 - Que los estudiantes adquieran un dominio del lenguaje específico propio del área de estudio.

H02 - Que los estudiantes desarrollen habilidades en el trabajo colaborativo para el manejo y resolución de conflictos.

H09 - Que los estudiantes sean capaces de desarrollar las habilidades interpersonales que le permitan liderar un grupo de trabajo.

H03 - Que los estudiantes tengan una actitud proactiva hacia los Derechos Humanos, el respeto a la igualdad de género, hacia la multiculturalidad y a la diferencia, y rechacen cualquier tipo de discriminación hacia personas con discapacidad.

H05 - Que los estudiantes sean capaces de utilizar las TIC como herramienta que les permita el acceso a las fuentes de información como medio de archivo de datos y documentos, así como herramienta para el aprendizaje y la investigación en el ámbito jurídico.

H07 - Que los estudiantes sean capaces de organizar y gestionar el tiempo y las tareas programadas de forma autónoma durante el proceso de aprendizaje.

2. Contenidos/temario

Unidad Competencial 1 /Tema 1: FUNDAMENTOS JURÍDICOS DEL DERECHO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

- 1.1. Contexto: una sociedad urgida a la transformación digital
- 1.2. Marco Constitucional de las Nuevas Tecnologías y panorama normativo
- 1.3. Los agentes implicados: el usuario, la empresa y la Administración Pública
 - 1.2.1. Derechos fundamentales comprometidos
 - 1.2.2. Otros referentes constitucionales: el libre mercado, la protección del consumidor y el reparto competencial
- 1.3. Aproximación a la Ordenación de las Telecomunicaciones y a la regulación de la comunicación audiovisual
- 1.4 Normativa a desarrollar en el marco de la Unión Europea

Unidad Competencial 2 / Tema 2: LOS DERECHOS DIGITALES

- 2.1. Catálogo de derechos digitales, especial referencia a la normativa de protección de datos de carácter personal.
- 2.2. Derechos de libertad
- 2.3. Derechos de Igualdad
- 2.4. Derechos de Participación y de conformación del espacio público
- 2.5. Derechos del entorno laboral y empresarial
- 2.6. Derechos digitales en entornos específicos

Unidad Competencial 2/ Tema 3: DERECHO FUNDAMENTAL A LA PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

- 3.1. Contenido del derecho fundamental a la protección de datos personales
- 3.2. Principios del tratamiento de datos personales, derechos de los titulares de datos personales
- 3.3. Responsable y encargado del tratamiento
- 3.4. Principales obligaciones de los responsables del tratamiento
- 3.5. Delegado de protección de datos

Unidad Competencial 3 / Tema 4: COMERCIO ELECTRÓNICO Y SERVICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

- 4.1. Concepto de comercio electrónico.
- 4.2. Clases de comercio electrónico. a. Por los sujetos intervenientes. b. Por el objeto. c. Otras clasificaciones.
- 4.3. Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.
 - a. Objeto y ámbito de aplicación de la LSSI.
 - b. Obligaciones de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.
 - i. Requisitos específicos establecidos por la LSSICE para las fases previa y posterior a la celebración del contrato electrónico.
 - ii. Momento y lugar de celebración del contrato.
 - iii. El desistimiento.

Unidad Competencial 4/ Tema 5: PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL EN EL CONTEXTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS

- 5.1. Origen del derecho a la propiedad intelectual y su relación con las nuevas tecnologías.
- 5.2. Los derechos de autor en la sociedad tecnológica: contenido, tutela y límites.
- 5.3. La responsabilidad de los prestadores de servicios de intermediación ante las infracciones en el entorno digital.

Unidad Competencial 5/ Tema 6: CONTRATOS POR MEDIOS INFORMÁTICOS

- 6.1. Concepto de contrato electrónico
- 6.2. Marco jurídico de los contratos electrónicos
- 6.3. Blokchain, Smart Contracts, Internet de las cosas

Unidad Competencial 5/ Tema 7: INTRODUCCIÓN A LA CIBERSEGURIDAD Y CUESTIONES ÉTICO-LEGALES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- 7.1. Régimen Jurídico de la seguridad de las redes de sistemas de información.
- 7.2. Nuevas cuestiones éticas/legales de la inteligencia artificial

Unidad Competencial 6/Tema 8. SITUACIONES TRANSFRONTERIZAS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

- 8.1. Globalización y sociedad de la información
- 8.2. Contribución de Internet al desarrollo de la sociedad de la información y a la globalización.
- 8.3. El impacto de las TICs en la Globalización

Unidad Competencial 7/Tema 9. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN JURÍDICA

- 9.1. Las TICs en el ámbito del Derecho de las Nuevas Tecnologías
- 9.2. Recursos TICs en el ámbito del Derecho

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebría el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo -diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento

temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

2. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

3. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

4. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

5. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
Portafolio*	50%
Sistema de Evaluación	Ponderación
Prueba final*	50%

*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cómputos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

Fuentes doctrinales:

- De la Quadra Salcedo, T. (Coordinador). Gobierno de España “Carta de los Derechos Digitales”. Plan de Recuperación, Transformación y Resilencia.
https://www.lamoncloa.gob.es/presidente/actividades/Documents/2021/140721-Carta_Derechos_Digitales_RedEs.pdf
- Ecija. “Memento Práctico Derecho de las Nuevas Tecnologías”. Ed. Francis Lefebvre. I.S.B.N. 978-84-17985-25-7
- Gobierno de España, Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. “España Digital2025”.
https://portal.mineco.gob.es/RecursosArticulo/mineco/prensa/ficheros/noticias/2018/Agenda_Digital_2025.pdf
- López Rodríguez, A.M. “ Derecho comparado y digitalización”. Ed. Tecnos. 2021

Normativa básica:

- Ley General de Telecomunicaciones 11/2022 de 28 de junio
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2022-10757>
- Ley 13/2022 de 7 de julio de Comunicación Audiovisual
https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-11311
- Ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza. BOE de 12 de noviembre de 2020.
https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-14046
- Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico. BOE de 12 de julio de 2002 <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2002-13758>
- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (Texto Consolidado). BOE de 6 de diciembre de 2018.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2018-16673>
- Ley de Propiedad Intelectual (Texto Consolidado). Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. BOE de 22 de abril de 1996. <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>
- Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias (actualizado a 2022)
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-20555>

- Resolución de 29 de abril de 2021, de la Subsecretaría, por la que se publica el Acuerdo del Consejo de Ministros de 27 de abril de 2021, por el que aprueba el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2021-7053>
- Reglamento (UE) 2022/2065 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales)
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2022-81573>
- Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2024-81079>

6.1. Bibliografía complementaria

- * Barrio Andrés, M. (2020), Manual de Derecho Digital. Tirant lo Blanch. ISBN13 9788413366906 <https://biblioteca-tirant.com.universidadviu.idm.oclc.org/cloudLibrary/ebook/info/9788413366906>
- * Barrio Andrés, M (2019), “LegalTech, La transformación digital de la abogacía”. Wolters Kluvert.
- * Espejo Lerdo de Tejada, M, Murga Fernández, J.P. Capilla Roncero F. (Directores). (2018). “Derecho Digital: Retos y cuestiones actuales (Dúo)”. Aranzadi.
- * Susskind, R. (2020). “El abogado del mañana. Una Introducción a Tu futuro”. LA LEY- Wolters Kluwers
- * Vilalta Nicuesa, A. E.(2019) “Smart legal contracts y blockchain. La contratación inteligente a través de la tecnología blockchain”. Wolters Kluwers.